

Namespaces, são usados para:		
Organizar classes	В	Definir sistema inteiro
Corrigir o código	D	Facilitar chamada de classes diminuindo sua sintaxe
2. Um arquivo pode conter zero ou vários namespaces!.		
Verdadeiro	В	Falso
3. O que pode conter um namespace?		
Classes	\checkmark	Structs
Interfaces	V	Enumerações
Outros namespaces		
 O método Main é o ponto de entrada de um aplicativo C#.(Bibliotecas e serviços não exigem um Main método como um ponto de entrada). Quando o aplicativo é iniciado, Main o método é o primeiro método invocado!. 		
Verdadeiro	В	Falso
5. Uma classe é como uma planta de construção que define a estrutura para objetos, que são instâncias concretas daquela classe!.		
Falso	K	Verdadeiro
6. Um objeto pode ser construído a partir de um construtor da classe!.		
Verdadeiro	В	Falso
	Organizar classes Corrigir o código Um arquivo pode conter zero ou vários reverdadeiro O que pode conter um namespace? Classes Interfaces Outros namespaces O método Main é o ponto de entrada de exigem um Main método como um ponto Main o método é o primeiro método inverdadeiro Uma classe é como uma planta de constisão instâncias concretas daquela classe! Falso Um objeto pode ser construído a partir of	Organizar classes Corrigir o código Um arquivo pode conter zero ou vários names Verdadeiro B O que pode conter um namespace? Classes Interfaces Outros namespaces O método Main é o ponto de entrada de um ap exigem um Main método como um ponto de er Main o método é o primeiro método invocado!. Verdadeiro B Uma classe é como uma planta de construção o são instâncias concretas daquela classe!. Falso Um objeto pode ser construído a partir de um o

O que significa as linhas 5, 6 e 7:



São atributos

B São métodos

C São construtores

O que significa as linhas 9 e 11:

A São métodos



São construtores

C São atributos

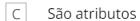
9.

O que significa a linhas 18:



É o método

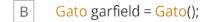
B São construtores



10. Instância é o termo dado para dizer que uma classe foi criada e agora possui um objeto nela no sistema, existe 2 formas de fazer isso uma é através do operador new e a outra é através de atribuição, visto nos exemplos:



Gato garfield = new Gato();





Gato tom = garfield;